

온라인 게임에서 나타난 가상현실의 커뮤니티와
아바타에 관한 고찰

A Study of community and avatar of virtual reality that appear in online game

주저자 : 이 향 재

백석대학교 디자인영상학부

Lee, Hyang Jai

Division of Design & Image, Baek-Seok University

공동저자 : 조 성 태

한양여자대학 인터넷정보학과

Jo, Sung Tae

Dept. of Internet Information, Hanyang Women's College

1. 서론

- 1-1. 연구배경 및 목적
- 1-2. 연구범위 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 온라인 커뮤니티의 정의
- 2-2. 온라인 게임의 특성
- 2-3. 아바타 특성의 개념 정의
- 2-4. 청년기의 자아와 가치관

3. 조사방법 및 분석

- 3-1. 조사목적
- 3-2. 조사대상 및 조사방법
- 3-3. 통계분석 및 신뢰도의 상관분석

4. 연구분석 및 결과

- 4-1. 아바타의 대인관계에 대한 태도
- 4-2. 아바타의 자기 관계의식과 자기개념
- 4-3. 분석결과

5. 결론

참고문헌

논문요약

오늘날 인터넷의 발달은 사이버 커뮤니티라는 또 다른 형식의 사회를 만들어 냈다. 이에 사회적 환경인 온라인상에서 청년기 아바타 사용자들에 대한 현실적 자아와 온라인상에서 자신을 표출하고 있는 수단인 아바타의 자아 정체성과의 관계를 분석하고자 하였다. 연구범위는 현실적 자아관련 특성으로 자기개념의 자기 인식, 자아상, 자아존중감과 그리고 가상적 자아관련 특성으로 아바타에 대한 자기의식과 대인관계 의식을 논하고자 한다. 연구 대상자는 집단간의 동질성을 고려하여 가상의 아바타를 사용하고 있는 사람을 대상으로 10대, 20대의 아바타 사용자의 유의표집(Purposive Sampling) 온라인 설문을 실시하였다. 결과로는 청년기의 자아정체감과 가상성에 대한 인식은 가상공간상의 아바타 캐릭터에 대하여 자기와 동일시하면서도 별도의 자아를 확립하는 이중자아로서 현실과 가상의 구분을 명확히 인식하지 못할 수 있는 자아동일성과는 차이가 나타나고 있음을 알 수 있었다.

Abstract

The development of today's Internet, a cyber community that has created another type of society. The online social environment for youth, realistic avatars users online self and the means of expressing yourself avatar was to analyze the relationship between self-identity. Studies range from realistic self-concept of self-related nature of the self-awareness, self-appearance of self-esteem and self-related attributes, and the avatar for the hypothetical self-consciousness and awareness of interpersonal relationships will want to study. Research subjects by considering the homogeneity between the groups using the virtual avatars of people who are 10, 20 units of the user's avatar purposive sampling was conducted online surveys. Results include self-identity and the virtual nature of youth awareness about the character avatar on a virtual space, while a separate self-identification and to establish self as a double self clarify the distinction between virtual reality and can not recognize the self-same performance could see the difference in appearing.

Keyword : Avatar, Community, Visual Space

1. 서론

1-1. 연구배경 및 목적

인터넷 매체의 발달은 가상공간이라는 또 다른 형식의 사회를 만들어 냈다. 이 새로운 커뮤니티의 구축은 3D 그래픽 및 컴퓨터 관련 기술의 발달로 인해 더욱 사실적인 이미지로서 사용자(User)들에게 접근하고 있다. 그리고 이 공간에서 커뮤니케이션을 이루고 있는 사용자들은 단순한 접속자라는 개념에서 벗어나 시각적 영상 이미지인 아바타 캐릭터를 통하여 현실과 유사한 형태로 가상세계에서 살아가고 있는 존재들인 것이다. 즉 이들 사용자에게 있어서는 가상공간에서의 활동 역시 일상생활의 한 장으로서 동일시되고 있는 것이다. 이 커뮤니티에서의 행동에 참여하고 몰입하는 것도 현실공간과는 또 다른 가상공간에서만만의 자기 자아를 형성하고 있기 때문인 것이다. 이러한 중독성 및 현실의 삶이 무너지고 사회에 부적응하는 현상은 사회문제로서 대두되기도 하고 있다. 본 연구는 온라인 게임 커뮤니티에서 아바타(Avata) 사용자들이 현실의 자신과 가상의 자신인 아바타에 대해 어떻게 생각하고 행동하는가에 대해 분석하고자 한다. 그리고 이를 통해 가상의 지각(知覺) 공간인 가상 커뮤니티에서 나타나는 청년기 커뮤니티들의 자아(自我)에 대해 알아보려고 한다. 그리고 이 가상의 커뮤니티에서 아바타를 사용하는 청년기의 사용자들에게서 관찰되는 행동, 정서 및 사고를 통해 청년기의 자아 정체성과 문제점, 가치관에 어떤 영향을 주는지에 대해 논하고자 한다.

2-2. 연구범위 및 방법

연구범위는 현실적 자아관련 특성으로 자기개념의 자기 인식, 자아상, 자아존중감과 그리고 가상적 자아관련 특성으로 아바타에 대한 자기의식과 대인관계의식을 논하고자 한다. 연구 대상자는 집단 간의 동일성을 고려하여 아바타를 사용하고 있는 사람을 대상으로 유의표집(Purposive Sampling)을 실시하였다. 본 연구에서 다루고자 하는 가상의 상황으로는 아바타 캐릭터를 대상으로 하며, 이 캐릭터는 온라인 커뮤니티 게임에서 사용자의 의식이 내포되어 있다는 전제 하에 그 대리자 역할을 하는 아바타로 한정한다. 설문조사 방법은 사전조사에서 선정된 아바타 사용자 10대와 20대의 500명을 대상으로 25일 동안 온라인의 설문에 응답하게 하여 아바타 사용자가 자기의 개념을 아바타의 의식을 통해 어떻게 현상(現狀)되는지 사회심리학적 측면에서 분석하였다. 연구결과

의 확실성을 위하여 연구 대상자는 게임 사이트 회원으로만 선정하여 커뮤니티 게임 사이트에 접속하여 온라인으로 실시간 수행하였다.

2. 이론적 배경

2-1. 온라인 커뮤니티의 정의

21세기 정보사회가 시작 되면서 온라인 커뮤니티에 대한 관심은 그 어느 때보다 높아지고 있는 추세이다. 정보 통신의 기술은 물리적 공간에 기초한 인간의 공동체적 삶의 양식을 근본적으로 바꾸어 놓았다. 예를 들어, 전자 게시판이나 네트워크의 매개를 통해 말과 생각을 교환하는 사람들의 집단으로서의 온라인 커뮤니티가 탄생하고 있는 것이다. 한편, 디지털 문화는 참여와 나눔이라는 기존의 지역 공동체 문화와 맥을 같이 하고 있다. 즉, 가상 커뮤니티는 네티즌들의 의사교환과 이를 지속하려는 공동의 의식적인 노력을 통해 만들어지는 것이다.¹⁾

이 온라인 커뮤니티는 '상호교류모임' 즉 커뮤니티가 온라인(인터넷)을 매개수단으로 하여 그 사회적 관계를 넓혀나간 개념으로 이해할 수도 있다. 하지만 그렇게 간단히 넘어가기에는 다소 문제가 있다. 온라인이라는 용어를 단순히 매개수단의 확장으로만 볼 수 없다는 데에 그 문제가 있다. 오프라인에서의 모임이 온라인을 매개로 그 교류의 수단을 확장한 측면도 분명 있으나, 애초 온라인에서 자발적으로 형성되는 커뮤니티의 경우는 그 성격이 기존의 오프라인 커뮤니티의 성격과는 차별되는 측면이 있다. 다시 말하면, 인터넷이 가지는 자유, 무통제, 접근의 용이성, 생성의 손쉬움 등의 특징에 의한 '비(非)대면에 의한 감소된 사회성'이라는 차별이 그것이다. 이 특징으로 인해 오프라인 모임으로의 확장이 이루어지기 전까지는 커뮤니티가 가지는 인간의 사회적 본성에 기초한 '사회성'은 다소 감소하고, 개인의 이기적 본성에 기초한 '일방성'이 자리 잡을 가능성이 높다. 온라인 커뮤니티는 '느슨한 사회적 관계에 의한 상호교류 관계 혹은 집단'이라 규정할 수 있을 것이다.²⁾

현재 수백만 개의 커뮤니티가 인터넷을 통해 적극적인 교류를 진행 중이며, 하루에도 수백 개의 커뮤니티가 생성되고 있다. 그들은 인터넷을 통해 자신들의 목소리를 발산하며 취미와 사고를 공유하는 새로

1) 정윤재, 김민(2004). '한국스카우트연맹 아바타 시스템 개발에 관한 연구', 기초조형학연구 Vol.35, p.409.

2) 넷트빌 전략마케팅팀.(2005). '커뮤니티의 미래' 전략보고서, ㈜넷트빌.

운 지식전문가 집단으로 성장하고 있다. 스포츠, 음식, 학습, 문화, 경제, 예술, 지역, 학교 등 그들의 소통과 교류는 그 한계성을 규정할 수 없을 정도로 다양하다. 인터넷 커뮤니티 속에서 새로운 사고와 의식이 탄생되고 자유와 평등의 정신이 구현되고 있다 해도 과언은 아닐 것이다. 이런 커뮤니티의 활성화를 위하여 기업이나 단체 등이 많은 노력들을 기울이고 엔터테인먼트적인 요소들을 첨부하고 있다. 그중 가장 각광받고 있는 부분이 아바타의 활용이다. 현재 아바타는 채팅이나 온라인 게임 외에도 사이버 쇼핑몰, 가상교육, 가상 오피스 등으로 확대되었다. 아바타는 현실 세계와 가상공간을 이어주며, 익명과 실명의 중간 정도에 존재한다. 과거 네티즌들은 사이버공간의 익명성에 매료되었지만 이제는 자신을 표현하려는 욕구를 느끼게 되어 이 두 가지를 충족시켜주는 아바타가 생겼다.

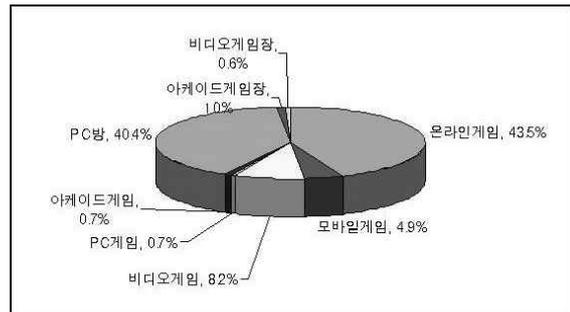
아바타 서비스는 인터넷의 초기 때부터 채팅이나 커뮤니티 사이트에서 조금씩 사용이 되다 현재는 많은 관심과 함께 인터넷 포털이나 커뮤니티 포털등 대부분의 사이트에서 사용하고 있으며, 이는 네오위즈의 세이클럽(Sayclub)에서 본격적으로 인터넷에서의 수익 모델로 자리를 잡아 현재에는 다음, 싸이월드, 한게임의 커뮤니티나 대형 포털 서비스와 함께 게임 커뮤니티에도 적용이 되어 다양한 형태로 서비스가 되고 있다.³⁾

그러나 오프라인 상에 존재하는 자신의 모습과 너무 다른 아바타를 통해 현실과의 괴리감마저 느낄 수 있는 것도 사실일뿐더러 심지어는 사이버 에고(Ego)⁴⁾의 극대화로 인해 일종의 인터넷 중독현상까지 보이게 된다.

2-2. 온라인 게임의 특성

우리나라 온라인 게임 산업은 영상과 음향 등 멀티미디어 기술이 집약된 산업으로서 최근 멀티미디어화의 급속한 발전에 따라 세계적으로 급속하게 성장하고 있는 고부가가치 산업이다. 또한 세계적인 글로벌 초고속통신망의 구축과 함께 온라인 게임은 국경과 문화의 경계를 초월하여 정보통신망의 핵심 콘텐츠의 하나로서 각광을 받고 있다. 2007년 말 현재 국내 게임시장은 5조1,436억원 규모에 이르고 있으며, 국내 온라인 게임의 규모는 2조2,403억원으로 2006년

대비 26%이상 성장했다. 또한, 비디오게임은 208% 가까이 성장한 4,201억원 규모를 보였으며, 모바일 게임은 약 5% 증가한 2,518억원, PC 게임은 350억원으로 33% 가까이 증가했다.



[표 1] 2007년 분야별 시장 점유율⁵⁾

온라인 게임은 컴퓨터 게임의 특성에 인터넷 통신망 등의 기술적인 인프라를 결합한 형태이다. 전통적으로 통신망을 이용한 컴퓨터 게임의 형태임으로 인터넷의 발전과 더불어 최근 급성장을 하고 있다. 2003년은 온라인 게임 업체들의 해외 진출 성과가 본격적으로 나타난 시기로, 온라인 게임 전체 수출의 80% 가량을 차지하며 국내 시장 뿐만 아니라 해외 수출에서도 시장 성장을 견인하고 있다.⁶⁾ 온라인 게임은 일정량의 데이터를 일정시간 내에 주고받는 컴퓨터들 상호 연결이 전체된 상태에서 진행되는 게임이기 때문에 여러 명의 플레이어들이 캐릭터나 아바타 등을 통해 같은 시간 같은 가상의 장소에서 같은 게임 룰에 의해 활동하는 동시성이 존재하게 된다. 그 동시성은 게임에 참여하는 모든 플레이어에게 똑같이 적용된다. 이러한 동시성을 기반으로 다른 기존의 컴퓨터 게임과는 다른 사회성이나 역사성이 만들어진다. 온라인 게임의 특징은 다음과 같다.

① 사람과 사람이 게임을 하도록 되어 있다. 이는 게임의 기본적인 특성으로 플레이어 스스로가 게임 세계를 만들어 나가고 그 속에서 다양한 상호작용이 발생함으로써 게임 세계가 계속적으로 변화하고 발전하게 만든다.

② 사람과 사람 사이의 다양한 전략, 전술이 가능하다. 일정한 규칙에 따라 프로그래밍 된 게임에 비해 온라인 게임은 플레이어 개개인의 전략과 전술에 따라 그 승패가 결정됨으로 예측할 수 없는 복잡한 상황들이 발생하게 되고 이에 따라 다양한 결과들을 만들어낸다.

3) 각주 1)과 同一.

4) 사이버스페이스에서 현실적 자아와는 별도의 자기 정체성을 갖고 그와 다른 아이디를 가지고 그와 다른 신분으로 위장하여 다른 사이버 에고와 교류한다. 자기 정체성이 없는 허구적 자아와 유사하다.

5) 2007 대한민국 게임백서, 한국게임산업개발원.

6) 2004 대한민국 게임백서, 한국게임산업개발원. p64.

③ 게임 내에 공동체가 형성된다. 익명성을 지닌 많은 사람들이 온라인상에 모여 게임을 하게 됨으로서 플레이어 간에 커뮤니티가 발생하게 되고 이들은 게임과 게임 내에 형성된 커뮤니티에 대한 소속감을 가지게 된다.

④ 효율적인 게임 서비스가 이루어지고 있다. 게임에 대한 지속적인 업데이트와 각종 이벤트의 개최, 전문적인 운영을 통해 플레이어들이 오랜 기간에 걸쳐 게임을 즐길 수 있다.

온라인 게임은 기존의 패키지 형태의 게임에서 벗어난 시간과 장소에 상관없이 온라인상에서 즐길 수 있는 게임이다. 그리고 컴퓨터를 상대로 혼자 하는 게임이 아닌 다수의 플레이어들과 커뮤니티를 형성하고 게임 세계를 변화시켜 나간다는 측면에서 하나의 거대한 가상 커뮤니티를 형성하게 된다. 플레이어들은 그 가상 사회에서 자신을 표현하고 다른 사람들과의 관계를 형성해 나가게 되는데 이러한 현상은 주로 레벨 업을 통한 캐릭터의 성장과 길드와 같은 공동체의 형태로 게임 상에 표현된다. 대다수의 온라인 게임들이 RPG⁷⁾ 형태의 게임에서 볼 수 있는 이러한 특징들을 기본적으로 제공하면서도 가장 중요한 게임 요소로 다루는 것도 이러한 이유 때문이다. 많은 종류의 온라인 게임들은 그 게임만의 특징적인 시스템을 개발하게 되는데 이러한 시스템의 최종 목적은 플레이어가 또 하나의 자신으로 캐릭터를 관리하고 실제적인 커뮤니티를 형성하게 함으로서 가상의 게임 세계에서 만족감을 느끼게 하는데 있다.⁸⁾



[그림 1] 리니지 3과 사이월드 미니라이프

2-3. 아바타 특성과 개념 정의

디지털의 가공 공간은 참가자 자신이 신체적으로 실제의 세계에서 상상의 세계로 옮겨간 듯한 느낌을 갖게 하는 매체로서 아바타 사용자 개개인은 대화 형

식의 그래픽 시뮬레이션을 통해 자신의 육체가 가상 공간에 있다는 느낌을 갖는다. 온라인의 디지털 영상과 그 사실성에 대한 평가는 영상에 사용된 매체가 현실세계의 동적인 느낌이나 여러 가지 분위기를 어떻게 모방할 수 있는가에 달려있다. 온라인의 디지털 영상은 사진처럼 실제적인 모습만을 단순하게 나타내는 것이 아니라 영상을 보는 사람이 영상과 교감할 수 있고 오감(五感)으로 영상에 몰입할 수 있도록 한다. 특히 온라인 커뮤니티 게임은 접속자의 의견과 감정이 아바타를 통해서 이루어지고 매체 자체가 '실시간(Real Time)'으로 접속되며 커뮤니케이션이 실시간으로 전개된다는 시간적 특징을 갖는다. 이 공간에 존재하는 아바타의 특성은 사용자의 생물학적 신체나 사회적 신분의 지배권에서 벗어나 있다. 아바타는 고도의 조작 가능성을 지닌 신체적 제약을 벗어난 '시각적 가공물'로서 가상의 정체성에 대한 혼란을 초래하기도 한다. 사용자의 가상적 신원인 아바타는 아주 빠른 시간에 손쉽게 복제되고 기존의 정보를 변형하고 결합하여 전혀 다르게 보이는 새로운 또 다른 디지털 가상물로 창조되기도 한다. 때문에 디지털 데이터의 비물질적 영역 속으로 대리 투사된 그래픽에 기반을 둔 가상적 육체 아바타는 비록 가상적일지라도 엄청난 힘을 소유하며 사멸하지 않는다.⁹⁾ 좀 더 정확히 말하자면 그래픽의 영상이미지와 과학기술로 결합되어 창조된 육체, 즉 물리적 육체에서 전자적으로 화신한 아바타라는 의미를 갖고 있다. 인터넷 상에서 사용자의 분신 개념인 아바타와 힌두교의 화신인 아바타는 다음과 같은 유사한 특성이 있음을 발견하게 된다. 예를 들어 힌두사상에서 하나의 근원적 존재는 자신을 수많은 형상으로 화현(化現)하는데 이 형상은 여러 가지 유형으로 나타나지만 본질은 '하나'라는 점이다. 이점에서 힌두사상의 아바타 속성과 가상공간에 존재하는 아바타 캐릭터의 속성과는 유사한 특성을 갖고 있다고 볼 수 있다. 다시 설명하자면, 아바타는 현실에서 물리적인 육체의 신원을 드러내지 않고도 가상현실에서 다양한 형태로 존재가 가능하며 그 근원적 존재는 현실의 '나' 하나이고 그 각각의 형상 속에는 '나의 의식이 존재 한다'는 면에서 힌두교의 화신과 유사한 특성을 가지고 있다는 것이다. 이와 같은 유사한 특성을 가지고 있는 접속자의 분신 역할을 하는 사이버의 애니메이션 캐릭터는 힌두사상의 화신인 '아바따(타)'라에서 영어식 표기인 '아바타'라는 이름으로 가상공간에서, 익명성과, 다양성, 복수성 및 다수성이 인정된, 탈 육체화된 전자적으로 화신하

7) 롤(Role) 플레이(Playing) 게임(Game)의 약자. 게임 이용자가 게임 프로그램에 등장하는 한 인물의 역할을 맡아 직접 수행하는 형식으로 된 컴퓨터 게임 유형.

8) 문희윤.(2004). '3D 온라인 레이싱 게임의 개발 방향에 관한 연구', 숭실대학교 정보과학대학원 정보미디어학과. p.7~p.8.

9) William Mitchell, 이희재 驛.(1999). '비트의 도시', 김영사. p.23.

여 그 정체성을 구축하고 있다. 인터넷에 등장한 아바타를 앤(Anne, 1997)은 그의 저서에서 '전자적 화신'이라는 용어로 표현했으며, 디지털이라는 엄청난 힘을 소유한 죽음을 초월한 가상의 인물로 묘사하였다. 아바타는 가상사회에서 상호작용을 대신하기 위해 창조된 시각화 된 영상 이미지이며 개별적 존재이다. 이렇게 디지털 형상의 개별 존재들은 형태학적 제한 없이 그들의 물리적 외형의 모든 측면을 정의할 수 있다.

이상과 같은 견해를 바탕으로 아바타에 대한 개념적 정의를 추론하자면 '사용자의 의식이 내포되어 있는 사이버 애니메이션 캐릭터'라고 정의 할 수 있으며, 온라인상에서 '시각적 이미지로 표현된 가상적 육체'로서 아바타는 인터넷 상에서 사용자의 '분신', 또 다른 '자아'를 나타내는 그래픽 개체를 말한다.¹⁰⁾ 이는 생물학적 기능을 제외한 의지를 가진 하나의 인격체로서 정의 내릴 수도 있는 것이다. 인격체라는 것은 동물과 달리 자신의 가치와 평가기준을 가진 독립적인 형태이다. 그리고 아바타는 영적 인격체와는 다른 상대방과의 소통과 더불어 커뮤니티 속에서 공동의 생활을 영위하는 존재인 것이다. 그러므로 가상의 세계에서 존재하는 인격체지만 심리적 측면에서는 현실의 인간과 비슷한 속성을 보이게 되는 것이다.



[그림 2] 3D 아바타 게임 '포키포키'

2.4. 청년기의 자아와 가치관

청년기(Youth 또는 Adolescence)란 청년과 소년을 총칭하던 용어로서, 이는 아동과 성인에 대한 세대개념이며 남녀의 구별 없이(젊은이)와 공용되고 있다.¹¹⁾ 오늘날의 청소년은 급속히 변모, 발전하는 현대사회의 여러 가지 영향을 받으면서 살아야 하고, 짧은 과거와 매우 불확실한 미래의 사이에 놓여 있기 때문에 전근대적 사회에서 인식되던 청소년과는 판이한 가치지향과 존재양태를 보여주고 있다.¹²⁾

10) 이향재.(2006). '디지털 환경의 아바타', 천안대학교 진리논단. p.856~p.857.

11) 유네스코 청소년원.(1984). '한국청소년 활동지도자 연수과정 연수교재', 유네스코한국위원회. p.7.

12) 각주 11)과 同一. p.9.

청소년의 정의와 관련된 개념을 들어보면 과도기(Transition), 주변인(Marginal Man), 사춘기(Puberty), 무아지경(No Man's Land), 질풍노도(Sturm und Drang)의 시기, 심리적 이유기, 제2의 탄생기, 학습의 계절, 지불유예(Moratorium)된 사회적 견습생, 자아정체성의 발견 등으로 청소년을 표현하고 있다.

특히 발달과정상의 과도기인 청소년들의 혼란과 불안정성의 특징들을 간단히 살펴보면 자아정체감의 위기(Ego Identity Crisis), 반항성, 소속에서의 이탈, 신체적 급변과 정서의 가변성, 사회적 미성숙 등을 지적할 수 있다. 이와 같은 청소년기의 특징들은 그 모두가 발달과 발전의 잠재적 가능성인 동시에 또한 그것은 모두 비사회적 비타협적이나 반사회적 비행을 낳게 할 수 있는 가능성을 내포하고 있다.¹³⁾ 오늘날 한국사회 속에서 경험하는 가치혼란의 현상은 전통적인 가치체계와 외래문화에 의한 새로운 가치체계가 혼재함으로써 야기되는 현상이다. 특히 기존의 가치체계 속에서의 생활경험이 부족하고 새로운 가치에 대한 호기심을 강하게 갖는 청소년들에게는 가치관의 혼란은 하나의 사회적 문제로 등장하게 되었다. 특히 청소년기는 자아정체감이 형성되는 시기이기 때문에 바람직한 가치관을 형성하고 내면화한다는 것은 지극히 중요한 일이다.¹⁴⁾

청년기의 가치관은 유전에 의해 타고나는 것이 아니라 태도, 신념, 성격 등과 함께 개인을 둘러싸고 있는 사회적, 경제적, 문화적 배경과의 상호작용을 통하여 형성된다. 가치가 형성되고 변화하는 과정은 연구방법에 따라 다양한 설명을 요하므로, 아래에서는 접근법에 따라서 간략히 설명하면 다음과 같다.

첫째, 가치관의 형성을 기관이나 제도별로 접근할 수 있다. 무엇보다 가치관은 가정, 학교, 사회 및 대중매체 등의 기관이나 제도에 의해 만들어진다고 할 수 있다. 가치관이 형성될 때에는 무엇보다 환경과의 상호작용이 중요하다고 할 수 있다.

둘째, 가치관을 구성하는 내적 외적 요인들을 연구함으로써 가치관의 형성을 밝혀낼 수 있다. 이와 같은 접근법에 의하면 태도변화가 가능한가, 불가능한가에 따라 순종(Compliance), 동일시(Identification), 내면화(Internalization)하는 과정이 가치관의 형성과정이라고도 볼 수 있다. 카츠(E. Katz, 1960)¹⁵⁾에 의하면 태도나 가치관의 형성과 변화과정에서 인지적 요인보다 정서적 요인인 동기를 더 중요시하고 있다.

13) 치안문제연구소.(1988). '청소년 지침서', p.211.

14) 유네스코 청소년원.(1983). '한국청소년 활동지도자 연수교재', 유네스코한국위원회. p.7.

15) Katz의 기능이론(The Functional Theory)

개인적 동기나 욕구를 충족시키는 대상에 대해 긍정적 태도를 갖게 되는 것이 태도나 가치관의 일반적인 형성과정이라고 할 수 있는 것이다.

셋째, 인간의 성장이나 발달에 따른 가치관 형성의 과정을 알아볼 수 있다. 학자에 따라서 발달단계를 나누는 수준이 상이하기는 하지만, 피아제(J. Piaget)의 발달이론에 의하면 문제해결 과정에서 관련 변인들을 추출하고 분석하며 이를 상호 관련짓고 통합하는 결합적 분석, 구체적 대상의 존재여부와 관련 없이 형식적인 논리에 의해 사고를 전개하는 추상적 추론이 형식적 조작기(Formal Operational Period)에 이루어진다고 한다. 이와 같은 능력이 선택의 상황에서 무엇을 기준으로 어떤 것을 우선적으로 결정하느냐에 미치는 영향이 지대하다고 할 때, 형식적 조작기인 청소년기에 임하여 이와 같은 사고의 발달과정에 의해 가치관이 형성된다고 할 수 있는 것이다.¹⁶⁾

청년기에 대한 이론은 학자마다 약간의 차이를 나타내지만 공통점은 청년기 동안의 신체 성장이 갖는 신체 및 심리적중요성에서 신체 발달의 심리사회적 의미를 청년기 발달에 중요한 초점으로 나누고 있음을 알 수 있다.¹⁷⁾ 이와 같은 시기의 청년기에서 나타나는 자아개념은 자아 정체감을 바탕으로 성립된 새로운 자기에 대한 개념을 통해 그 개인의 인격형성과 가치관에 있어 매우 중요한 역할을 하게 된다. 어떤 학자들은 자아존중감과 자아개념을 동일개념으로 취급하며 또 다른 학자들은 자아 존중감을 자아개념의 하위개념이나 부분개념으로 간주한다. 본 연구에서는 아바타를 통한 사용자의 자기의식과 자아 존중감 그리고 자아상 등을 분석해 볼 것이므로 후자를 바탕으로 자기개념을 구성해보려 한다.

① 자기의식이란 인지적 입장에서 '자기'란 내가 '나' 자신을 표상하고 그것을 개념화하는 것이다. 의식이란 자기의 사상과 감정과 행동에 대한 인간의 인식으로 규정 될 수 있다. 즉 자기의식은 개인의 성향에 해당하는 자기의 의식정도를 말한다. 자기의식은 상호성을 포함해서 관계 형성을 할 수 있는 그 능력 특히 친구나 동료관계 등을 포함한 모든 인간관계 능력을 의미하며 사회적응력과 직접 관계가 있다.

② 자아상은 자기가 자기를 볼 때의 이미지로서 자기를 긍정적인 이미지로 보는지, 부정적인 이미지로 보는지를 의미한다. 사회적 수용(Social Acceptance)은 친구와의 사회적 상호작용의 측면에서 자신이 사회적으로 받아들여지고 있는지에 대한 본인의 지각정도를 측정한다.

③ 자아 존중감(Self-esteem)이란 한 개인으로서 자신의 가치에 대한 전체적인 평가를 말한다. 이것은 매우 중요한 자기-개념적 요소이다. 자기개념이 발달되면서 자기 자신에 대한 평가와 더불어 자신에 대한 정서적 반응이 나타나게 된다. 이상을 정리해보면 자기개념은 "나는 나다"로 생각하는 자기에 대한 개념에서 자기의식은 자기동일성으로의 인식이다. 사회심리학적 측면에서 자기인식은 개인의 성향에 해당하는 것으로 개인이 자신에게 주위의 초점을 맞추는 정도를 재는 것이다. 자아상은 자기개념과 밀접한 관계가 있으나, 자기개념은 자기를 어떻게 생각하는지 생각, 또는 개념이라면, 자아상은 자기에 대한 개념에서 자기에 대한 이미지라는 점에서 차이가 있다고 볼 수 있다.

인간은 의식적이든 무의식적이든 생활경험에 근거하여 자기개념의 요소들을 끊임없이 평가한다. 그 평가결과는 자아 존중감의 기초가 된다. '나는 나다'로 생각하는 자기에 대한 개념에서 자아 존중감은 자기 만족을 의미한다. 자신에 대한 평가가 긍정적일 때는 만족과 기쁨을 느끼지만 부정적일 때는 불만과 좌절감을 경험하게 된다. 특히 자신이 중요하다고 생각하는 자기요소에 부정적 평가가 내려질 때 심한 좌절감을 느끼게 된다. '전반적 자기 가치(Global Self-worth)'는 한 사람의 인간으로서 자신을 얼마나 좋아하는지에 대한 구체적 판단을 측정하는 것으로 전체 인간으로서의 가치와 자존감에 대한 측정이다.¹⁸⁾

3. 조사방법 및 분석

3-1. 조사목적

본 설문 조사의 목적은 이론적 배경에서 추론된 내용들이 실제의 유저들에게 어느 정도 근접해 있는지를 조사하려고 한다. 물리적인 현실사회의 자아 정체감과 가상환경의 아바타를 이용한 쌍방향 커뮤니티에서 사용자의 의식, 잠재의식 등 의식 속에 내재되어 있는 감정들은 개인의 특성에 따라 다를 수도 있기 때문이다. 이에 가상환경의 주체인 아바타에 대한 사용자의 의식과 현실세계의 자기개념에 대한 현황을 분석하고자 한다. 또한 기존의 조사 및 연구를 연장선상으로 하여 청소년기 자기개념과 아바타의 관계에 대해 보다 다양한 방식으로 분석을 하고자 한다. 그

16) 한국청소년상담원 자료실. 인용정리.

17) <http://kr.dic.yahoo.com/search/enc/result.htm>

18) 이향재.(2007). '청년기의 자아정체감과 가상성에 대한 인식', 한국디자인포럼 제15호. p.471~p.473.

리고 이를 바탕으로 아바타 캐릭터를 통해 청년기 사용자의 자아정립과 가치관에 어떠한 영향이 미치고 있는가에 대해 알아보고자 한다.

3-2. 조사대상 및 조사방법

본 연구의 조사 대상은 인터넷 사용자 중에서 아바타 사용자만을 선정하고 연령은 10대와 20대의 500명을 표본으로 하였다. 선정이유는 청년기가 신체적으로, 정신적으로 그리고 사회적으로 자아개념, 가치관 등을 형성하면서 어린이에서 성인으로 전환하는 시기이기 때문이다. 그리고 가상공간에 존재하면서 신체적으로 실제의 느낌을 갖게 하는 사용자의 분신 역할을 하는 아바타 캐릭터만을 본 연구의 대상으로 제한하였다. 아바타에 대한 사용자의 인식에 관한 실태를 좀 더 객관적 사실과 확실성을 위하여 온라인상에서 실증적 연구를 수행하며 조사 대상자는 현재 아바타 사용자만을 대상으로 하여 정확한 평가가 이루어 질 수 있도록 하였다.

구 분	연 령	성 별		전 체
		남자	여자	
연 령	10대	74 (32.60%)	153 (67.40%)	227 (100.00%)
	20대	79 (28.94%)	194 (71.06%)	273 (100.00%)
전 체		153 (30.60%)	347 (69.40%)	500 (100.00%)

[표 2] 조사대상자 분포도

조사방법은 웹상의 온라인 커뮤니티 게임 사이트에 설문지를 게시하여 게임회원들에게 응답하도록 하였다. 안내문에는 연구의 목적, 이 설문을 작성해야 하는 연구 대상자의 조건(성별, 나이, 학력) 및 보상 방법을 포함하였다. 응답자의 수고비와 게임 사이트상의 설문비용을 지불하는 조건으로 게임업체의 가상 커뮤니티 사이트에 게시를 의뢰하여 아바타를 사용하는 회원만 설문에 응답하도록 하였다. 물론 각 연구 대상자는 익명이 보장되며 설문지는 온라인으로 자동 수거 하였다.

3-3. 통계분석 및 신뢰도의 상관분석

설문조사 결과를 분석하기 위해서 통계 프로그램 SAS(Version 9.1.3 for Window)을 이용하였다.

첫째, 조사대상자의 일반적 특성을 알기 위해 빈

도분석을 사용하였다.

둘째, 본 조사도구에 대한 신뢰도를 검사하기 위해 크론바흐 알파(Cronbach's Alpha)를 사용하였다.

셋째, 각각의 측정개념에 대해 성별, 연령별 차이가 있는지 알아보기 위해 t-검정을 사용하였다.

넷째, 각 측정개념에 대하여 어떤 연관성이 있는지 알아보기 위하여 상관분석을 실시하였다.

다섯째, 독립변수 자기개념이 종속변수인 아바타에 대한 현실감과 대리만족에 어떠한 영향을 주는지 알아보기 위해 회귀분석을 실시하였다.

변수명	설문문항	신뢰도
자기개념	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23	0.9134
현실감	1,2,3,4,6,7,9,13,14,19,20	0.6827
대리만족	5,8,10,11,15,16,17,18	0.6165

[표 3] 신뢰도 분석표

측정하고자 하는 구성개념에 대하여 문항 간 내적 일치도를 알아보기 위해 크론바흐 알파계수를 산출하였다. 신뢰도 분석 결과 문항 간 내적 일치도를 저해시키는 문항은 분석에서 제외시켰다. 각 요인별 신뢰도 검증 결과 자기개념의 경우 Cronbach $\alpha=0.9134$, 현실감 요인은 Cronbach $\alpha=0.6827$, 대리만족 요인은 Cronbach $\alpha=0.6165$ 로 나타났다.

조사 결과 아바타의 대인관계와 자기관계 에서는 응답의 경향성이 낮은 편이었고, 자기개념의 자아상, 자기존중, 자기의식에서는 고르게 분포하고 있음을 알 수 있었다. 응답자들의 다양한 성향이 평균화로 표현되어 비슷한 양상을 보이고 있으며 전반적으로 자기개념의 표준 편차가 넓은 것으로 보아 응답의 분포가 다양하게 이루어져 있음을 알 수 있다. 성별에 대한 측정개념의 기초통계량을 살펴보면 여성과 남성의 대인관계와 자기관계의 응답 경향성이 낮은 것으로 나타났으며, 또 자기개념의 자아상, 자아존중, 자기의식에서는 편향이 없이 응답의 경향성이 넓게 분포되어 있음을 알 수 있다. 또 성별의 표준편차 값이 비슷한 것으로 보아 성별에 따른 개념 측정 차이는 미세하다는 것을 알 수 있다. 또한 연령에 따른 측정개념의 기초통계량 역시 10대와 20대의 아바타 의식의 대인관계와 자기관계의 평균은 유사하게 나왔으며, 자기개념의 자아상, 자기존중, 자기의식에서는 고르게 분포하고 있다. 또 표준편차 값이 비슷한 것으로 보아 성별에 따른 개념 측정 차이는 미세하다는

것을 알 수 있었다. 그리고 성별과 연령에 따른 차이 검증에서도 유사한 결과를 보였다.¹⁹⁾

변 수	자기개념	현실감	대리만족
자기개념	1.000		
현실감	0.1430**	1.000	
대리만족	0.2189**	0.4892**	1.000

p < 0.05 : *, p < 0.01 : **

[표 4] 측정개념들의 상관관계²⁰⁾

이 각 개념들 간의 상관관계 결과를 보면 우선 아바타의 대인관계와 자기관계가 높은 상관성이 있음을 알 수 있고, 자기개념의 자아존중, 자기의식 자아상 역시 높은 상관관계가 있음을 알 수 있었다.

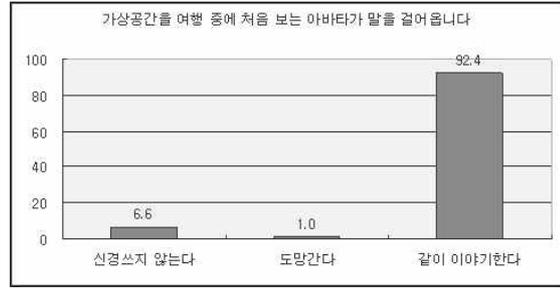
4. 연구분석 및 결과

상관분석을 통해 아바타의 대인관계 의식과 자기관계 의식은 자기개념들 즉 자아상이나 자아존중 그리고 자기의식과 상관관계를 가지는 것을 알 수 있었다. 하지만 상관분석은 연관성의 방향과 강도만 알 수 있을 뿐이어서 좀 더 구체적인 분석을 위해 회귀계수 산출을 통한 회귀분석을 실시함으로써 이를 도표(圖表)화 하고, 가상환경의 주체인 아바타에 대한 사용자의 의식과 현실세계의 자기개념에 대한 현황을 분석하고자 한다. 이를 위해 자기의식과 아바타의 자기관계 의식과 대인관계 의식의 관계에 대해 알아보았다.

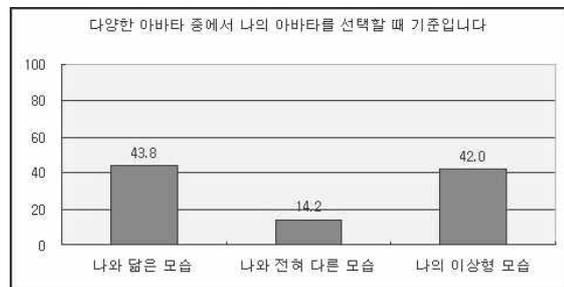
4-1. 아바타의 대인관계에 대한 태도

가상공간에서 아바타의 대인관계에 대한 태도를 알아보기 위하여 다중 회귀분석의 방법을 사용하여 아바타를 통한 대인관계에 대한 의식을 분석하였다. 이를 바탕으로 가상공간의 커뮤니티에서 청년기의 자

기의식의 관련성을 살펴보았다. 이 회귀분석의 결과는 도표로 변환하여 제시하였다.

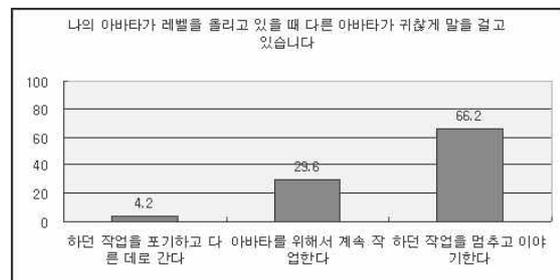


[표 5] 대인관계에 대한 태도 1



[표 6] 대인관계에 대한 태도 2

앞에서의 결과와 같이 가상공간에서 아바타의 대인관계 의식은 자기개념의 자아상과 자기의식의 영향을 받음을 알 수 있다. [표 5]와 [표 6]에서 보여 지는 바와 같이 게임이라는 큰 커뮤니티 내에서 비(非)대면이라는 특성상 일방적인 행동을 구사할 수 있으나, 아바타 자신(개인)이 특별한 상황이 아닌 이상은 처음 보는 접속자라도 같은 게임 내의 커뮤니티라는 동질감에 의해 호의적인 반응을 보이고 있다. 이러한 결과는 실제 상황의 자아의식에서는 이루어지기 힘든 일이다. 오히려 비대면의 가상공간이기에 가능한 것이다. 이러한 결과는 다른 설문조사 문항에서도 나타나고 있다.



[표 7] 대인관계에 대한 태도 3

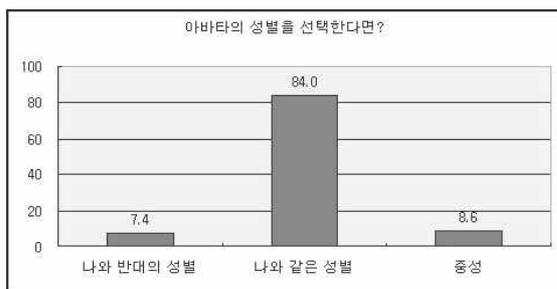
19) 본 연구는 기존의 연구논문과 연장선상에서 연구되었으므로(2007.이향재, 2008.이향재·김용철)에 [표 3], [표 4], [표 5]의 조사 내용들과 본문의 내용을 기존의 논문에서 일부 차용하였습.

20) 각 측정 개념들이 서로 어떠한 연관성이 있는지 살펴보기 위하여 상관분석을 실시하였다. 자기개념의 경우 현실감(r=.1430, P<0.01), 대리만족(r=.2189, P<0.01)과 통계적으로 유의미한 상관관계를 나타냈고, 현실감은 대리만족(r=.4892, P<0.01)과 통계적으로 유의미한 상관관계를 나타냈다.

[표 7]에서 나타나고 있는 것과 같이 타인의 어려운 사정에 높은 수치로 도움을 준다고 응답하고 있다. 이는 상당히 긍정적인 반응이지만, 실제 온라인 게임에 빠져든 사람들 사이에는 현실의 실질적 대인 관계를 기피하거나 현실과 사이버 공간을 구분하지 못하는 경우가 있다. 현실에서 이루지 못했던 행동들, 즉 남과 대화하거나 도움을 주는 일련의 행동들이 현실에서는 불가능하지만 비대면인 가상공간 속에서는 현실세계의 행동에 대한 반대급부 식의 행동으로 나타나는 경우가 있는 것이다. 결과적으로 남에 대한 이러한 배려는 잠재의식 속에서 자기개념의 자아상, 자기존중, 자기의식에 있어 현실과는 다른 좋은 모습을 보여 주려고 하는 것이다. 이는 게임에서의 아바타는 현실의 자아와는 다른 자아를 형성한다고 할 수 있다.

4.2. 아바타의 자기 관계의식과 자기개념

아바타의 자기 관계의식과 자기개념의 자아상, 자아존중, 자기의식과의 관계를 살펴보기 위하여 다중 회귀분석의 방법을 사용하여 아바타를 통한 자기 관계의식에 대한 자아상, 자아존중, 자기의식의 관련성을 살펴보았다. 자신의 역할이나 존재에 대하여 가지는 생각인 이 자아상이 아바타를 통해 어떻게 나타나는가에 대해 살펴보면 다음과 같은 결과를 알 수 있다.

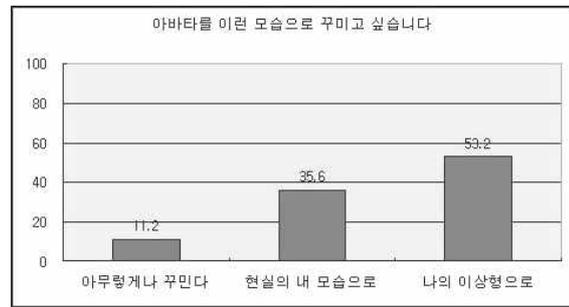


[표 8] 자기 관계의식과 자기개념 1

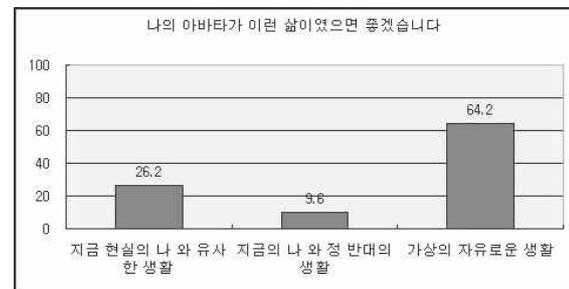
조사 결과에 따르면 조사 대상자의 대부분이 성(性) 정체성의 문제에 대해서는 자기 자신의 성별에 대한 불만이나, 성 정체성 장애를²¹⁾ 보이지 않았다. 그러나 현실의 모습과 가상공간 속의 아바타에 대한

21) 성 정체성 장애(Gender Identity Disorders)에는 복장도착증, 성전환증이 포함되며, 그 밖에도 이성의 차림새를 따라하거나 이성이 되고자 하는 모든 진지한 시도들은 모두 성 정체성 장애로 분류된다. - Brett Kahr, 이세진 譯.(2003). '노출증', 이제이북스. p.27~p.28.

문항은 다른 결과를 보여주고 있다.



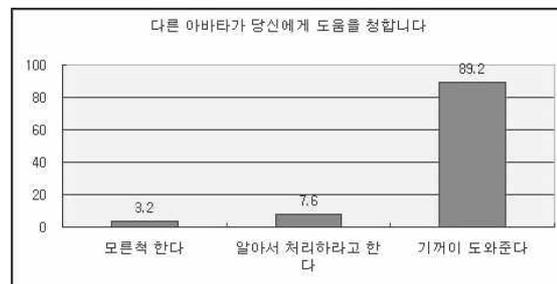
[표 9] 자기 관계의식과 자기개념 2



[표 10] 자기 관계의식과 자기개념 3

아바타는 현실에서 나타나는 자아와는 또 다른 자아상의 구현이다. [표 9]과 [표 10]에서 보여지는 결과는 반수 이상의 조사 대상자들이 현실의 모습과 삶에 대하여 만족하지 못한다는 것을 보여 준다. 이는 현재의 자신에 대한 불만이며 가치관의 투영이라 볼 수 있다. 그리고 수치에서 보여주는 것처럼 현실의 자아에 대하여서도 인정하려는 모습을 보여 주고 있다.

아바타의 모습에서 현실의 자기와 동일시하거나 이상형으로 꾸미려 하는 것은 자아존중으로서 '나는 결국 나인 것이다.'라는 모습을 보여 주고 있는 것이다. 그리고 삶에 있어서도 자기의 현실과 보다 발전적으로 부합시키려는 경향을 보이고 있다. 이는 아바타를 통해 현실의 자신을 투영하면서 자기이고 싶은 자아의식의 발현인 것이다.



[표 11] 자기 관계의식과 자기개념 4

물론 현실을 회피하고자 하거나 포기하는 모습을 보이는 그룹도 있지만 전체 통계에 비하면 매우 미미한 수준으로 나타나고 있다. 아바타를 통해 나타나는 것은 대부분 '나'의 결정을 우선시 하고 현실에 만족하거나 좀 더 자신을 꾸미는 것과 행동에 있어 자유롭고 싶은 욕구를 반영하고 보여준다.

4.3. 분석결과

연구에 있어 조사 대상의 모집단은 연구 결과의 일반화 가능성과 동질성을 제고시키기 위하여 웹상의 가상현실 게임 사이트에서 회원으로 활동하며 자기의 아바타를 가지고 있는 사람 중에 10대와 20대를 선정하였다. 따라서 자기개념의 각 요인에 대하여 응답자들의 다양한 성향이 평균화로 표현되어 비슷한 양상을 보이고 있으며 전반적으로 각 요인의 표준편차가 크지 않은 것으로 보아 응답의 분포가 크게 이루어져 있지 않고 성별에 따른 측정개념의 차이는 또한 크지 않았다. 통계분석을 통하여 나타난 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 아바타를 사용하는 사람들의 아바타에 대한 인식은 성별과 연령대에 대해서는 각각요인의 평균간에 유의미(有意味)한 결과가 나타나지 않았다.

둘째, 구성개념들 간의 상관분석 결과 아바타에 대한 인식 내에서는 대인관계와 자기관계 사이에서 높은 양의 상관관계를 나타내었고, 자기개념을 구성하고 있는 자아상, 자아존중, 자기의식 간 역시 서로 높은 양의 상관관계가 있었다.

회귀분석 결과 가상공간에서 아바타의 대인관계 의식은 자기개념의 자아상과 자기의식의 영향을 받을 수 있었다. 따라서 아바타의 대인관계 의식과 자기 관계의식을 통해서 분석해 본 가상공간에서의 자기개념은 현실적 자기개념의 자아상과 자기의식의 영향을 받고 있었으므로 본 연구의 연구 대상자들은 가상공간에서 그들의 정체감을 형성하고 있는 것으로 보여 진다. 또한 이들이 가상공간의 자아 정체성을 형성하는데 있어서 현실적 자아개념 중의 자아 존중감 보다는 자아상과 자기의식의 영향을 더 받고 있음을 알 수 있었다.

5. 결론

본 연구는 온라인 게임의 가상현실의 커뮤니티와 아바타에 대하여 살펴보았다. 즉 청소년기의 사용자들이 아바타를 통해서 커뮤니티 활동을 할 때 나타나는 자아상에 대해 살펴본 결과 다음과 같다. 조사

대상자의 대부분이 성 정체성의 문제에 대해서는 자기 자신의 성별에 대한 불만이나, 성 정체성 장애를 보이지 않았다. 그러나 현실의 모습과 가상공간 속에서 아바타에 대한 조사는 다른 결과를 보여주고 있다. 가상공간에서 아바타의 대인관계에 대한 태도의 분석 결과에 따르면 아바타를 통해서 자기와 대인을 의식하고 있는 것으로 추론된다.

앞의 본문에서 언급되었듯이, '아바타의 대인관계에 대한 태도' 조사에서 가상게임이라는 큰 커뮤니티 내에서 비대면이라는 특성상 일방적인 행동을 구사할 수 있으나, 처음 보는 접속자라도 같은 게임 내의 커뮤니티라는 동질감에 의해 호의적인 반응을 보이고 있음을 알 수 있었다. 또한 타인의 아바타의 어려운 사정에 도움을 준다는 응답이 높은 수치로 나왔다. 이는 이상적이고도 긍정적인 반응이지만, 실제 온라인 게임에 빠져든 사람들 사이에는 현실의 실질적 대인관계를 기피하거나 현실과 사이버 공간을 구분하지 못하는 경우가 있다. 결과적으로 이러한 배려는 잠재 의식 속에서 자기개념의 자아상, 자기존중, 자기의식에 있어 현실과는 다른 좋은 모습을 보여 주려고 하는 것으로 보인다. 그리고 이러한 사고는 비대면인 가상공간 속에서는 현실세계의 행동에 대한 반대급부식의 행동으로 나타나는 경우가 있는 것이다. 이를 비추어 볼 때, 게임에서의 아바타는 현실의 자아와는 다른 자아를 형성한다고 할 수 있다. 이러한 현상은 아바타 사용자는 현실에서 나타나는 자아와는 또 다른 자아상의 구현인 것으로 보인다. 또한 자기관계에 따른 자아상에 대한 조사에서 보여 지듯이 이상형으로 아바타를 꾸미고 싶다는 대답이 응답자 중 53.2%로 반수 이상이다. 조사 대상자들의 대부분이 현실의 나의 모습과 삶에 대하여 만족하지 못하는 것으로 볼 수 있으며, 이는 현재의 자신에 대한 불만이며 가치관의 투영이라 볼 수도 있겠다. 아바타의 모습에서 현실의 자기와 동일시하거나 이상형으로 꾸미려 하는 것은 자아존중으로서 '나는 결국 나인 것이다.'라는 모습으로 자기개념을 형성하고 있었다. 이는 아바타를 통해 현실의 자신을 투영하면서 자기이고 싶은 자아의식의 발현인 것이다.

물론 현실을 회피하고자 하거나 포기하는 모습을 보이는 그룹도 있었지만 전체 통계에 비하면 매우 미미한 수준으로 나타나고 있다. 아바타를 통해 나타나는 것은 대부분 '나'의 결정을 우선시 하고 현실에 만족하거나 좀 더 자신을 꾸미는 것과 행동에 있어 자유롭고 싶은 욕구를 반영하고 보여주고 있다.

이상 청년기의 자아 정체성을 이해하려는 의도로 청소년기의 현실적 자기개념과 가상적 자기개념에 대

해 알아보았다. 유추된 결론을 정리하자면 가상공간의 가상성에 대한 그들의 자아의식은 현실의 자기개념과 동일시하기 보다는 별도의 이중자아를 형성하고 있는 것으로 나타났다. 즉 가상공간상의 아바타 캐릭터에 대하여 자기와 동일시하면서도 별도의 자아를 확립하는 이중자아로서 이러한 행위모델은 단순히 '정보화 사회' 또는 '가상문화'라는 서술적 용어를 넘어 현재의 가상에 대한 인식의 변화를 탐구하고 대응할 수 있는 연구가 지속적으로 이루어져야 한다고 본다.²²⁾ 이제 21세기의 정보사회 구조가 다원화되면서 아바타 소비자의 의식구조도 개성을 중심으로 자신을 표출하고 자기만족을 지향하는 사고로 전환 되어야 한다고 본다. 아바타 사용자의 태도는 가시화된 외적 형식 뿐 아니라 향수와 과시, 정체성의 확인, 욕망과 소외의 해소를 소비하는 자기인식의 내적인 의미가 깊이 관여하고 있다. 아바타와 동일시하는 사용자의 자기표출은 자기만족과 동시에 수요와 공급, 생산과 소비라는 경제적 문제까지도 유기적으로 통합하는 역할을 하고 있고, 산업구조를 형성하는 주요한 전략적 요소로서 다양하게 작용하고 있다.

참고문헌

- 문희윤.(2004). '3D 온라인 레이싱 게임의 개발 방향에 관한 연구', 숭실대학교 정보과학대학원 정보미디어학과.
- 이향재, 김용철.(2008). '청소년기 자기개념이 아바타의 대리만족에 미치는 영향', 조형미디어학 Vol.11, No.2.
- 이향재.(2006). '디지털 환경의 아바타', 천안대학교 진리논단.
- 이향재.(2007). '청년기의 자아정체감과 가상성에 대한 인식', 한국디자인포럼 제15호.
- 정운재, 김민.(2004). '한국스카우트연맹 아바타 시스템 개발에 관한 연구', 기초조형학연구 Vol.35.
- 최윤미 외.(2000). '현대청년심리학', 학문사.
- Brett Kahr/이세진 譯.(2003). '노출증', 이제이북스.
- William Mitchell/이희재 譯.(1999). '비트의 도시', 김영사.
- 넷트빌 전략마케팅팀.(2005). '커뮤니티의 미래' 전략 보고서, (주)넷트빌.
- 유네스코 청소년원.(1983). '한국청소년 활동지도자 연수교재', 유네스코한국위원회.

- 유네스코 청소년원.(1984). '한국청소년 활동지도자 연수과정 연수교재', 유네스코한국위원회.
- 치안문제연구소.(1988). '청소년 지침서'.
- 2004 대한민국 게임백서, 한국게임산업개발원.
- 2007 대한민국 게임백서, 한국게임산업개발원.
- <http://kr.dic.yahoo.com/search/enc/result.htm>

22) 이향재.(2007). '청년기의 자아정체감과 가상성에 대한 인식', 한국디자인포럼 제15호. p.478~p.479.